# SL03 Gestione grafica con awt

# 

Creare nella propria area di lavoro Z: nelle cartella “SchedeLavoro” una sottocartella SL03 in cui depositare la soluzione Java al problema di seguito descritto.

1. Realizzare la gestione di una sequenza di stringhe con il seguente modello di frame:

Lung=8

>>

<<

>

<

DEL

def

ADD

abc

Legenda:

|  |  |
| --- | --- |
| << | Porta all'inizio della sequenza |
| Lung=8 | Indica il numero di elementi della sequenza |
| >> | Porta alla fine della sequenza |
| < | Si sposta sull'elemento precedente |
| abc | Elemento corrente |
| > | Si sposta sull'elemento successivo |
| ADD | Inserisce in fondo alla sequenza l'elemento indicato nella casella a destra che diventa anche l'elemento corrente |
| def | Elemento da aggiungere in fondo alla sequenza |
| DEL | Elimina dalla sequenza l'elemento corrente |

I bottoni devono avere sfondo verde se sono applicabili e rosso se non lo sono. Ad esempio se si è arrivati alla fine della sequenza, i bottoni ">" e ">>" sono con sfondo rosso.

I dati sono salvati in un file, caricati in memoria in un array e alla fine riscritti nel file.

1. Aggiungere il bottone INS che inserisce un nuovo elemento nella posizione corrente della sequenza, prendendolo dalla casella "def" e facendolo diventare elemento corrente.